

OUTILS DE SORCELEUR 1

FACE AUX MONSTRE LA MEILLEUR DÉFENSE C'EST L'ATTAQUE.

par Artorias Pendragon

LE GRAPPIN DE SORCELEUR

Permet de se mouvoir dans les airs comme un griffon.

le grappin peut être pris parmi les équipements de sorcier de départ.

STATISTIQUE DU GRAPPIN

dégats/type: 2D6 P

portée: 10 m

effets: allonge/ saisie/ argent 2d6

précision: +0

main: attacher aux bras

dissimulation: P

amélioration: 2

poids: 1,5

fiabilité: 10

UTILISATION DU GRAPPIN

- **utilisation:** Athlétisme + DEX , SD de 18 ou défense de la cible . Il faut toucher la cible avant de continuer. Peut être utiliser comme une arme avec l'effet saisi et allonge.
- **Mouvement:** pour une action, vous lancer votre grappin sur une surface solide à portée de tir et vous êtes automatiquement attiré sur ce point. Vous pouvez attaquer immédiatement au corps à corps après avoir atteint votre cible.
- **attirer:** Physique + COR, si vous réussissez votre lancé vous pouvez attirer la cible vers vous.
- **ennemie/objets:** quand vous utilisez le grappin pour attirer, le SD pour les objets immobiles est fixé par le MJ, si c'est une cible vivante la défense est Physique + COR

FABRICATION DU GRAPPIN

schéma de maitre: SD:20 / 2h / 1 argent, 2 dimeritume, 2

huile de dermatrepe , 5 fil

investissement: 660 couronnes

coût: 820 couronnes



Credit: Kyoungwan Kim

LA BOMBE FUMIGÈNE

Permet de se cacher aux yeux de tous.

la formule peut être prise parmi les équipements de sorceleur de départ.

UTILISATION DE LA BOMBE FUMIGÈNE

- Athlétisme + DEX ,crée l'état aveugler dans un rayon de 4m autour du point d'impact. Peut être lancé a ses pieds ou sur une cible . Il faut faire un jet de repositionnement pour se défendre
- le lanceur n'est pas affecté

FABRICATION DE LA BOMBE FUMIGÈNE

schéma de compagnon: SD:16 / 30 m / 1 cire, 1 poudre zerrikanienne , 2 oeil de corbeaux , 1 soufre



L'HUILE DE FEU

brûle vos ennemis.

la formule peut être prise parmi les équipements de sorceleur de départ.

UTILISATION DE L'HUILE DE FEU

- l'huile doit être appliquée sur votre arme avant le combat. Une fois au combat allumer l'huile pour engouffrer votre arme dans les flammes.
- 3d6 de feu supplémentaire / 75% de mettre l'état feu à l'ennemi.
- dure 3 rounds
- ne peut pas s'accumuler avec le sort poigne de Cadfan

FABRICATION L'HUILE

formule d'huile: SD:16 / 15 m / 1 suif de chien, 1 Quebrith , 1 Rebis , 1 sol



CHAINE D'ARGENT

pour attraper les monstres

la chaine peut être prise parmi les équipements de sorcelleur de départ.

UTILISATION DE LA CHAINE

- **Combat:** l'argent brûle les monstres. Si vous le saisissez avec la chaine il est considéré comme empoisonné jusqu'à ce qu'il se libère

STATISTIQUE DE LA CHAINE

POTION PAS DU LOUP

plus silencieux qu'une ombre

le formule peut être pris parmi les équipements de sorcelleur de départ.

UTILISATION DE LA POTION

- donne +4 à la furtivité
- 25 % de toxicité

FABRICATION DE LA POTION

formule de potion: SD:14 / 30 m / 1 sol , 1 hydragenum , 1 éther

- **dégats/type:** 1D6 C
- **portée:** 4m
- **effets:** allonge/ saisie/ argent 3d6
- **présicion:** +0
- **main:** 2
- **dissimulation:** G
- **amélioration:** 0
- **poids:** 2
- **fiabilité:** 5

FABRICATION DE LA CHAINE

schéma de novice: SD:14 / 1h / 2 argent
investissement: 125 couronnes
coût: 150 couronnes

CHANGEMENT OPTIONNEL POUR LES SORCELEURS



L'ÉCOLE DU GRIFFON

le bonus de départ de l'école du griffon est un focus naturel de 1 qui peut se cumuler



L'ÉCOLE DU CHAT

les actions supplémentaires du Chat coûtent 2 d'endurance et ont un malus de -2



DÉVIATION DE FLÈCHE

Quand il dévie un projectile, le sorcier le renvoi sur une cible et celle ci subit les dégâts de la flèche si elle échoue à son esquivé.

Le projectile peut rebondir deux fois avant de perdre sa force de frappe.

